

**“INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO DE
AREQUIPA”**

CARRERA PROFESIONAL DE IDIOMAS



**APLICACIÓN DE “VOCABULARY GAMES” PARA INCREMENTAR EL
LÉXICO EN EL ÁREA DE INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL 3° GRADO
DE SECUNDARIA DE LA I.E. JORGE BASADRE GROHMANN DISTRITO DE
JOSÉ LUIS BUSTAMANTE Y RIVERO, AREQUIPA 2015**

TESIS PRESENTADA POR:

CALCINA CCORI, Andrea Teresa

**PARA OPTAR EL TÍTULO
PROFESIONAL DE PROFESOR
EN LA ESPECIALIDAD DE
IDIOMAS - INGLÉS**

Arequipa – Perú

2015

**“INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
AREQUIPA”**

CARRERA PROFESIONAL DE IDIOMAS



**APLICACIÓN DE “VOCABULARY GAMES” PARA INCREMENTAR EL
LÉXICO EN EL ÁREA DE INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL 3° GRADO
DE SECUNDARIA DE LA I.E. JORGE BASADRE GROHMANN DISTRITO DE
JOSÉ LUIS BUSTAMANTE Y RIVERO, AREQUIPA 2015**

TESIS PRESENTADA POR:

CALCINA CCORI, Andrea Teresa

**PARA OPTAR EL TÍTULO
PROFESIONAL DE PROFESOR
EN LA ESPECIALIDAD DE
IDIOMAS - INGLÉS**

ASESORA: Prof. Elia Morales Lix

Arequipa – Perú

2015

JURADO CALIFICADOR

Presidente

Vocal

Secretario

Observaciones:

Fecha: _____

EPÍGRAFE

“El futuro tiene muchos nombres. Para los débiles es lo inalcanzable. Para los temerosos, lo desconocido. Para los valientes es la oportunidad”

Víctor Hugo

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis padres que siempre me apoyaron para poder cumplir con mi objetivo profesional, así también a mis hermanos que siempre estuvieron presentes dándome ánimos, también a mi esposo por su ayuda y su apoyo incondicional en cada momento.

ÍNDICE

Carátula interna	
Jurado calificador	
Epígrafe	
Dedicatoria	
Índice	
Introducción	

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO TEÓRICO

1.1.	Descripción y formulación del problema.....	1
1.2.	Objetivos de la investigación.....	3
1.2.1.	Objetivo general	
1.2.2.	Objetivos específicos	
1.3.	Justificación.....	4
1.4.	Marco teórico.....	5
1.4.1.	Antecedentes de estudio.....	5
1.4.2.	Definiciones teóricas.....	6
1.4.2.1.	Léxico	
1.4.2.2.	Juego	
1.4.3.	Bases teóricas científicas.....	8
1.4.3.1.	Teoría constructivista.....	8
1.4.3.1.1.	Piaget	
1.4.3.1.2.	Brunner	
1.4.3.1.3.	Vigotsky	
1.4.3.1.4.	Ausubel	
1.4.3.2.	Métodos para la enseñanza de lenguas.....	16
1.4.3.2.1.	Método comunicativo (the communicative approach).....	17
1.4.3.2.1.1.	Principios del método comunicativo	
1.4.3.2.2.	Respuesta física total (total physical response).....	20

1.4.3.3.	Léxico.....	23
1.4.3.3.1.	Qué significa conocer una palabra.....	24
	• Pronunciación y ortografía • Sintaxis • Semántica	
1.4.3.3.2.	Niveles de vocabulario.....	26
	a. Vocabulario pasivo	
	b. Vocabulario activo	
1.4.3.3.3.	Aspectos del aprendizaje de léxico	28
	Parts of speech (clases de palabras)	
	• The noun • The pronoun • The adjective • The verb • The adverb • The preposition • The conjunction • The interjection	
1.4.3.4.	Juego.....	31
1.4.3.4.1.	Tipos de juego	32
1.4.3.4.2.	Características del juego.....	33
1.4.3.5.	Juego didáctico.....	34
1.4.3.5.1.	Qué reglas se deben distinguir de los demás juegos	
1.4.3.5.2.	Características del juego didáctico	
1.4.3.6.	Vocabulary games.....	37
	• Spelling race • Word snap • Word race • Pictionary • Word clap • Charades • Categories	

	• Noughts and crosses	
1.5.	Hipótesis.....	40
1.6.	Variable e indicadores.....	41

CAPÍTULO II

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

2.1.	Tipo y diseño de investigación.....	43
2.2.	Técnicas e instrumentos de verificación.....	44
2.3.	Campo de verificación.....	45
	2.3.1. Ámbito geográfico y temporal	
	2.3.2. Población y muestra	
2.4.	Programa experimental.....	46
	2.4.1. “Vocabulary Games”	
	2.4.2. Fundamentación	
	2.4.3. Objetivos	
	2.4.4. Programación	
	2.4.5. Metodología	
	2.4.6. Evaluación	
2.5.	Estrategias de recolección de datos.....	50

CAPÍTULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1	Resultados del Pre test.....	53
	3.1.1 Análisis del Pre test Grupo Control.....	53
	3.1.2 Análisis del Pre test Grupo Experimental.....	54

3.1.3 Comparación del Pre test del Grupo Experimental y Control.....	55
3.2 Resultados del Pos test.....	57
3.2.1 Análisis del Post test Grupo Control.....	58
3.2.2 Análisis del Post test Grupo Experimental.....	59
3.2.3 Comparación entre el Post test del Grupo experimental y Control.....	60
3.3 Resultados al interior de cada grupo.....	61
3.3.1 Pre y pos test del grupo Control.....	61
3.3.2 Pre y pos test del grupo Experimental.....	62
3.4. Comprobación de la hipótesis.....	63

CONCLUSIONES

SUGERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

INTRODUCCIÓN

“El aprendizaje de una lengua supone adquirir la llave para entrar en los demás ámbitos de la cultura; poseer un instrumento con capacidad para ordenar nuestra mente; facilitar y ampliar nuestras posibilidades de comunicación y de relación; poder analizar el mundo en que vivimos y participar en él, para aumentar la propia seguridad personal, la capacidad de desenvolverse en ámbitos diversos y fomentar la comunicación la relación y la participación”. (Cassany, 1996, p. 36)

El aprendizaje de la lengua extranjera – inglés es la puerta para diversas oportunidades de vida, ya sea en el ámbito profesional, laboral, social, etc., y es por eso que la sociedad actual nos demanda cada vez mayor conocimiento de tal.

El tener o manejar un vocabulario amplio es esencial para la comprensión de una lengua extranjera. El vocabulario es la base de un idioma y a través de esta nosotros podemos comprender y brindar información ya sea de forma oral o escrita.

La presente investigación propone aumentar el léxico del idioma inglés en los estudiantes del 3º grado de secundaria de la I.E. Jorge Basadre Grohmann ya que como vimos conocer este idioma es fundamental e indispensable para un buen desenvolvimiento en la sociedad.

Para lograr incrementar el léxico en los estudiantes de 3º grado “A” se aplicó el programa “Vocabulary Games”, el cual consiste en una selección de juegos que ayudan a la enseñanza-aprendizaje del vocabulario inglés.

En el Capítulo I se describe el problema, los objetivos de investigación, el marco teórico utilizado y la hipótesis planteada. Cabe resaltar que la teoría utilizada fue seleccionada en base a la investigación y a los objetivos planteados; ya que existe un amplio material bibliográfico.

En el Capítulo II encontramos todo lo referente a metodología de la investigación, y el programa utilizado “Vocabulary Games” donde se describen los juegos utilizados y sus objetivos.

En el Capítulo III se encuentran los resultados obtenidos así como las conclusiones y sugerencias que se plantearon al término de la investigación.

La Autora

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO TEÓRICO

1.1. DESCRIPCIÓN Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

En la actualidad la sociedad demanda cada vez mayor conocimiento del inglés puesto que este idioma abre puertas a los que lo dominan.

Sin embargo en la realidad observamos que para muchos estudiantes el aprender el idioma inglés les resulta difícil o hasta fastidioso. El hecho de que la pronunciación es muy diferente al español, así como la escritura hace que los

jóvenes vean a este idioma complicado y crece en ellos un rechazo para aprenderlo.

Los estudiantes, cuando se les hace preguntas sencillas en inglés muchas veces se quedan callados porque no saben qué se les pregunta o cómo responder. Y una de las causas es que no tienen el conocimiento de palabras en el idioma inglés que les ayude a responder dichas preguntas sea de forma oral o escrita.

Lamentablemente esta situación se origina porque los estudiantes no llevan el área de inglés en primaria, solo en secundaria y las dos horas (90 minutos) que se llevan a la semana son mínimas para poder tener un buen aprendizaje del idioma.

Los estudiantes del 3° grado de secundaria de la I.E. Jorge Basadre Grohmann no son ajenos a esta realidad, ellos también tienen dificultad en el proceso de aprendizaje del idioma inglés provocada principalmente por el bajo o nulo conocimiento de léxico de este idioma y el mismo está en un nivel pasivo, es decir reconocen la palabra pero no son capaces de usarla en su diario vivir. Es por eso que muchos tienen problemas cuando quieren hablar, escuchar, escribir y leer en inglés.

A la vez se evidencia que la docente del área de inglés hace uso mínimo de estrategias o actividades para enseñar léxico a los estudiantes lo que no facilita el incremento del léxico y con ello el desarrollo de las habilidades para el

inglés. Como consecuencia los estudiantes no se sienten motivados a aprenderlo y las clases se tornan memorísticas y gramaticales.

Debido a las limitaciones y dificultades encontradas en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la I.E. Jorge Basadre Grohmann, con respecto al léxico se propone aplicar “Vocabulary Games” para incrementarlo.

Siendo el léxico un elemento necesario e imprescindible para el aprendizaje de una lengua se plantea la interrogante:

¿Cuál es el nivel de eficacia del uso de “Vocabulary Games” en el incremento de LÉXICO en los estudiantes?

1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. OBJETIVO GENERAL

- Incrementar el léxico a través de “Vocabulary Games” en los estudiantes del 3º grado “A” de secundaria de la I.E. Jorge Basadre Grohmann.

1.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Determinar el nivel de léxico en los estudiantes del grupo experimental y control al inicio de la investigación.
- Precisar el nivel de léxico del grupo experimental y control al finalizar el programa.
- Comparar el nivel de léxico de los estudiantes del grupo experimental y control al final de la investigación

1.3. JUSTIFICACIÓN

“Somos lo que son las palabras que conocemos y usamos” (*Stahl, 2005*).

El léxico es un factor determinante para poder comprender un mensaje o texto ya sea de forma oral o escrita. Es por eso que un alto índice de conocimiento de léxico en el área de inglés permitirá al estudiante comprender información emitida en este idioma, así como adquirir competencias comunicativas.

“Without grammar very little can be conveyed, without vocabulary nothing can be conveyed” (David Wilkins, linguist)

La presente investigación ayudará a los docentes en la enseñanza de léxico en inglés a los estudiantes, ya que el uso de “Vocabulary Games” facilitará el proceso de enseñanza y en especial aprendizaje de nuevo

léxico, puesto que el uso de juegos motiva a los estudiantes y a su vez crea un mejor ambiente de trabajo.

Así mismo beneficiará a los estudiantes a un mejor desenvolvimiento en la sociedad, ya que como vimos ésta nos demanda mayor conocimiento del idioma inglés. Esta investigación permitirá que los estudiantes logren incrementar su léxico y a la vez puedan transferir el ya conocido de nivel pasivo a un nivel activo y así desarrollar las habilidades del inglés que son de habla, escucha, lee y escribe.

Además esta investigación es factible y viable porque se tiene acceso a la muestra, se cuenta con recursos humanos suficientes para la investigación, se cuenta con materiales y recursos económicos para llevarla a cabo, y se cuenta con conocimiento y asesoramiento para su realización.

1.4. MARCO TEÓRICO

1.4.1. ANTECEDENTES DE ESTUDIO

INTERNACIONAL

- PRIBILOVÁ, Lenka. Teaching vocabulary to Young learners. Brno, 2006. Faculty of Education. Masaryk University.

The conclusion of this thesis is the vocabulary itself – how it can be presented, taught, also what should be taught. There are mentioned some methods and approaches that can be used in the lessons.

- IBARRA P., Dahiana; SALCEDO G., Freddy. La webquest como estrategia alternativa para la enseñanza de vocabulario en inglés para estudiantes de 2° año de educación media. Mérida, 2010. Universidad de los Andes.

Esta investigación tiene como objetivo determinar si la webquest es efectiva y eficaz en la enseñanza del léxico ante la enseñanza tradicional a través de una medición inicial y final del nivel de vocabulario. Está dentro del paradigma cuantitativo de diseño correlacional con aplicación de pre-test y post-test. Se recomienda aplicar la estrategia Webquest con estudiantes con conocimientos previos informáticos de Word, Excel, powerpoint.

LOCAL

- CERVANTES A. Carto; GARCÍA Ch. Enzo; GARITA T. Joe. Desarrollo del aprendizaje significativo del vocabulario en Idioma Extranjero (Inglés) mediante el plan “Living books” en los alumnos del 2° Sección A de educación secundaria de la I.E. 40616 en Casimiro Cuadros distrito de Cayma Arequipa 2006. IESPPA

La conclusión de la tesis es que se evaluó satisfactoriamente el proceso conducente al desarrollo de aprendizaje significativo del vocabulario en idioma extranjero (inglés) en alumnos del segundo

grado “A” de educación secundaria de menores, de la I.E. 40616
Casimiro Cuadros del distrito de Cayma, Arequipa.

1.4.2. DEFINICIONES TEÓRICAS

1.4.2.1. LÉXICO

“Es el conjunto de todos los vocablos que están a disposición del locutor en un momento determinado”.(Peytard-Genouvrier, *Linguistique et enseignement du français*. Larousse, 1970.)

Conjunto de palabras que componen una lengua que pertenece a una región, a una persona o a un campo determinado. (RAE)

(p.1571). (la RAE considera léxico como sinónimo de vocabulario)

Léxico es el vocabulario de un idioma o de una región, el diccionario de una lengua o el caudal de modismos y voces de un autor. Existen diversos grupos que pueden formarse a partir del léxico como el léxico pasivo, por otra parte, es el que forma parte de la comprensión del hablante. El léxico activo, en cambio, es usado en el habla cotidiana. <http://definicion.de/lexico/#ixzz3gk7shzRX>

1.4.2.2. JUEGO

Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. (RAE)

“El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar, según una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa y provista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría y de una conciencia de ser de otra manera que en la vida ordinaria.” (Huizinga, 1938 – traducido B.A.1957).

1.4.3. BASES TEÓRICAS CIENTÍFICAS

1.4.3.1. TEORÍA CONSTRUCTIVISTA

El Constructivismo es la Teoría del Aprendizaje que destaca la importancia de la acción es decir del proceder activo en el proceso de aprendizaje.

Inspirada en la psicología constructivista, se basa en que para que se produzca aprendizaje, el conocimiento debe ser construido o reconstruido por el propio sujeto que aprende a través de la acción, esto significa que el aprendizaje no es aquello que simplemente se pueda transmitir.

La idea central es que el aprendizaje humano se construye, que la mente de las personas elabora nuevos conocimientos, a partir de la base de enseñanzas anteriores.

El aprendizaje de los estudiantes debe ser activo, deben participar en actividades en lugar de permanecer de manera pasiva observando lo que se les explica.

El constructivismo difiere con otros puntos de vista, en los que el aprendizaje se forja a través del paso de información entre personas (maestro-alumno), en este caso construir no es lo importante, sino recibir. En el constructivismo el aprendizaje es activo, no pasivo.

Esta teoría es del aprendizaje, no una descripción de cómo enseñar.

Los alumnos construyen conocimientos por sí mismos.

Cada uno individualmente construye significados a medida que va aprendiendo.

El programa “Vocabulary Games” se encuentra dentro de esta teoría ya que a través de la acción de los juegos es que los estudiantes lograrán construir su aprendizaje del inglés, siendo el docente un guía en cada actividad.

Tres son los representantes de esta teoría del aprendizaje centrada sobre todo en la persona en sí, sus experiencias previas que le llevan nuevas construcciones mentales, cada uno de ellos expresa la construcción del conocimiento dependiendo de si el sujeto interactúa con el objeto del conocimiento,(Piaget); si lo realiza con otros (Vigotsky) o si es significativo para el sujeto (Ausubel). (Constructivismo, vlopez. Obtenida el 26 de Noviembre 2010, de <https://teduca3.wikispaces.com/4.+CONSTRUCTIVISMO>)

1.4.3.1.1. PIAGET

El equipo institucional de la OEI en Guatemala, de la DIGECADE, DIGEBI y DIGECUR elaboró el material “Aplicación del Constructivismo Social en el aula” (2012, p. 10, 11, 12) donde se menciona que “Jean Piaget en base a sus experiencias tanto en el campo de la psicología, como en el de la biología se dedicó a elaborar una teoría del conocimiento que permitiese comprender el desarrollo del pensamiento. Él quería comprender cómo funciona el cerebro a la hora de almacenar información. En su teoría, Piaget describe cómo los seres humanos conocen, reúnen y organizan toda la información que van adquiriendo del medio donde viven, a través de un constante intercambio Piaget afirma que es a través de una interacción activa que las personas aprenden, esto quiere decir que es cuando

hacemos algo, cuando razonamos, cuando imaginamos, cuando manipulamos cosas, cuando realmente aprendemos.

Es cuando se realizan estos procesos que se son actor y protagonista del propio aprendizaje.

Al aprender de manera activa la persona, va adquiriendo experiencias que almacena en su cerebro. Según Piaget, todas estas experiencias de aprendizaje se agrupan de manera organizada formando estructuras, que se conectan con otras que ya existían. De esta forma la estructura mental está en constante construcción

Según Piaget el conocimiento es producto de las interrelaciones entre el sujeto y el medio y se construye gracias a la actividad física e intelectual de la persona que aprende.

Piaget sostenía que el aprendizaje no es una transmisión y acumulación de conocimientos, sino un proceso activo, que se construye constantemente, a través de la experiencia que la persona tiene con la información que recibe”

- **PIAGET Y EL JUEGO**

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Para Piaget, en su teoría del desarrollo, es parte de la formación del símbolo. Igual que la imitación, el juego tiene una función simbólica, permite al niño enfrentarse a una realidad imaginaria que, por una parte tiene algo en común con la realidad efectiva, pero por otra parte, se aleja de ella. Así practican mentalmente eventos o situaciones no presentes en la realidad. El juego está dominado por la asimilación, un proceso mental por el que los niños adaptan y transforman la realidad externa en función de sus propias motivaciones y de su mundo interno.

Las dos principales funciones son: consolidar habilidades adquiridas mediante la repetición y reforzar el sentimiento de poder cambiar de manera efectiva el mundo.

(Venera B. 2012. Teorías del Juego. Obtenida el 12 de Noviembre de 2012, de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>)

1.4.3.1.2. BRUNER

Bruner en su teoría resalta mucho la importancia de la acción, del hacer, del descubrir a través de la ayuda del docente. Con esto comparte la teoría de Vygotsky de desarrollar una mediación del aprendizaje.

Bruner parte que para construir nuevos aprendizajes se debe pasar por un proceso de tres sistemas:

El primer sistema se da a través de la manipulación y la acción. Bruner le llama “modo inactivo” que se refiere a la “inteligencia práctica, que se desarrolla como consecuencia del contacto del niño con los objetos y con los problemas de acción que el medio le da” (Bruner: 1969).

El segundo sistema es la concepción de una imagen mental. Bruner la denomina “modo icónico que es la representación de cosas a través de imágenes libres de acción.” Esto también se refiere al uso de imágenes mentales que representan objetos.

El tercer sistema se da a través del instrumento simbólico. “Modo simbólico que es cuando la acción y las imágenes se dan a conocer, o más bien dicho se traducen a un lenguaje.” (Bruner: 1969)

Bruner propone que se debe enseñar empezando por la acción, una actividad que lleve al educando a descubrir un nuevo aprendizaje. Prácticamente Bruner plantea desafiar la curiosidad, la mente, el conocimiento, para que a través del interés por descubrir se construyan nuevos aprendizajes. (GONZALES, 2012, p. 17,18)

1.4.3.1.3. VIGOTSKY

El equipo institucional de la OEI en Guatemala, de la DIGECADE, DIGEBI y DIGECUR elaboró el material “Aplicación del Constructivismo Social en el aula” (2012, p.13) donde se menciona que “en la teoría de Vygotsky la cultura juega un papel muy importante, pues proporciona a la persona las herramientas necesarias para modificar su ambiente. Él sostiene que dependiendo del estímulo social y cultural así serán las habilidades y destrezas que las niñas y niños desarrollen. Además, la cultura está constituida principalmente de un sistema de signos o símbolos que median en nuestras acciones.

Básicamente la diferencia entre la teoría de Piaget y Vygotsky es que el primero plantea que la persona adquiere información y aprende por sí mismo, mientras que Vygotsky propone que es necesaria una interrelación entre

las personas y su ambiente para que se generen aprendizajes. En las interacciones se van ampliando las estructuras mentales, se reconstruyen conocimientos, valores, actitudes, habilidades.

Todas las funciones superiores (pensamiento, lenguaje) se originan en las relaciones entre seres humanos. Es por eso que

Vygotsky plantea que la persona ni copia los significados del medio, como sostienen los conductistas, ni los construye individualmente como decía Piaget, sino que los reconstruye a partir de la interiorización de lo que el medio le ofrece.

- **VIGOTSKY Y EL JUEGO**

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del

juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado.

(Venera B. 2012. Teorías del Juego. Obtenida el 12 de Noviembre de 2012, de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>)

1.4.3.1.4. AUSUBEL

Su teoría se basa en el aprendizaje significativo.

Su teoría se basa en que el nuevo conocimiento se debe asociar o relacionar con lo que el educando ya sabe, alguna imagen mental, un símbolo o concepto que sea relevante o importante para él o ella. Para que esto suceda se debe tener en cuenta los conocimientos previos que cada educando tenga. En la medida que es relevante va ser significativo para el educando. Para ello se debe relacionar con su vida, con su ambiente con su cultura, todo aprendizaje que se relaciona con los conocimientos que ha aprendido de su entorno le será significativo. (GONZALES, 2012, p. 18).

Cuando el alumno no tiene desarrolladas esas estructuras previas, como en el caso de muchas disciplinas escolares, solo puede incorporar el nuevo material de manera

memorística. Como resulta imposible aplicarlo a la práctica, se olvida con facilidad. El aprendizaje no se produce si no hay interés por parte del alumno.

1.4.3.2. MÉTODOS PARA LA ENSEÑANZA DE LENGUAS

1.4.3.2.1. MÉTODO COMUNICATIVO (THE COMMUNICATIVE APPROACH)

The communicative approach to language teaching is based on several theoretical premises:

- The communication principle: Activities that involve communication promote the acquisition of language.
- The task-principle: Activities that engage students in the completion of real-world tasks promote language acquisition.
- The meaningfulness principle: Learners are engaged in activities that promote authentic and meaningful use of language.

The main goal in this approach is for the learner to become communicatively competent. The learner develops competency in using the language appropriately in given social contexts. Much emphasis is given to activities that allow the second language

Learner negotiates meaning in activities that require oral communication in the second language. In the communicative approach, it is important to create an “information gap” between speakers. Thus, the need to communicate is authentic because communication must take place to narrow the gap and accomplish the task (i.e., “I/we have what you need, and you have what I/we need to complete our task”). The task cannot be completed individually; partners must work together to successfully complete the assigned task.

Classroom activities must be varied and must include interactive language games, information sharing activities, social interactions, need for impromptu responses, and the use of authentic materials, such as the newspaper for oral discussions on current events.

The communicative approach embraces the principle of “learning by doing,” encouraging the use of English from the beginning of instruction. Thus, language acquisition takes place as a result of using the second language in meaningful communication from the onset in the process. (Zainuddin, 2011, 3rd. Edition. Part two, p. 72)

Según el PLANCAD Idioma extranjero-Inglés (Minedu, 2001) el enfoque comunicativo o enseñanza comunicativa de lenguas “es un enfoque para la enseñanza de segunda

lengua o lengua extranjera que enfatiza que la meta de aprender un idioma es lograr la competencia comunicativa. El enfoque comunicativo ha sido desarrollado particularmente por lingüistas aplicados británicos como una reacción en contra de los enfoques basados en la gramática como el enfoque audio - oral o audio - lingual.

Los materiales de enseñanza usados con un enfoque comunicativo frecuentemente:

- Enseñan la lengua que se necesita para expresar y comprender diferentes tipos de funciones como solicitar algo, describir, expresar gustos y disgustos, etc.
- Enfatizan los procesos de comunicación tales como usar la lengua apropiadamente en diferentes tipos de situaciones; usar la lengua para realizar diferentes tipos de tareas por ejemplo: resolver rompecabezas; conseguir información, etc. usar la lengua para la interacción social con otras personas.

1.4.3.2.1.1. PRINCIPIOS DEL MÉTODO COMUNICATIVO

- La interacción comunicativa estimula la relación de cooperación entre los estudiantes. Les da a los alumnos la posibilidad de 'negociar' el significado.

- El contexto social en el que se desarrolla el acto de comunicación es esencial para dar sentido a lo que se dice.
- El docente actúa como consejero durante las actividades comunicativas.
- **La gramática y el vocabulario que los alumnos aprenden se desprende de la función, del contexto situacional y de los roles de los interlocutores.**
- **Los juegos son importantes porque tienen ciertas características en común con situaciones reales de comunicación; hay un propósito para el intercambio.**
Además, el hablante recibe retroalimentación inmediata del oyente sobre lo que está diciendo. El hacer que los alumnos trabajen en grupos pequeños maximiza la cantidad de práctica comunicativa que reciben.
- Se toleran los errores, los que son vistos como un indicador del desarrollo de las habilidades de comunicación. El éxito de los alumnos se determina tanto por su fluidez como por su corrección al expresarse.

(Según Diane Larsen–Freeman)

1.4.3.2.2. RESPUESTA FÍSICA TOTAL (Total Physical Response)

The total physical response (TPR) method was developed by psychologist James Asher (1974). This method is based

on the principle that people learn better when they are involved physically as well as mentally.

In TPR, students are required to respond none verbally (physically) to a series of commands.

As the teacher gives a command and the students respond physically, the teacher ascertains students' comprehension of the command. Initially, the teacher begins with simple commands such as:

Teacher: Stand up! (Teacher models)

Students: Respond by standing up. (Physical response, not verbal)

Teacher: Walk to the front of the room.

Students: Respond by walking to the front of the room.

In TPR, teachers can employ pictures, objects, and realia for students to manipulate as they respond nonverbally. For example, the students are studying a unit on "emotions." The teacher can pass out pictures of people displaying different emotions.

TPR is an excellent method to employ with students who are in the preproduction/silent stage of language development. Students who are not yet speaking are able to be involved in lessons and respond nonverbally. Thus, these students begin to feel a sense of belonging and

success as they participate in the lessons. The students benefit from the involvement in the lessons.

This is an excellent way to introduce verbs and new vocabulary using TPR. (Zainuddin, 2011, 3rd. Edition. Parttwo, p. 66, 67)

Según el PLANCAD Idioma extranjero-Inglés (Minedu, 2001, p.9) el método de respuesta física total es el método que sustenta que la comprensión oral debe ser desarrollada a profundidad, como sucede con un niño pequeño que está aprendiendo su lengua materna, antes que empiece a hablar. Sostiene también que las habilidades se adquieren más rápidamente si se apela al movimiento. Este método, desarrollado por James J. Asher, utiliza instrucciones orales que los alumnos siguen para mostrar su comprensión. Igual que con el método directo, la lengua que se está aprendiendo es la lengua de instrucción. Los estudiantes son expuestos a la lengua que se basa en el aquí y ahora y que es fácilmente comprensible a través de la mímica y el ejemplo.

Asher (1974) resume de la siguiente manera las tres ideas claves de este Método:

- La comprensión de la lengua oral debe ser desarrollada antes que el hablar.
- Los alumnos comprenden y retienen mejor si están en constante movimiento como respuesta a indicaciones recibidas. La forma imperativa de la lengua es una herramienta poderosa porque puede ser usada para manejar la conducta de los alumnos y guiarlos hacia la comprensión por medio de la acción. Asher afirma que su investigación indica que la mayor parte de las estructuras gramaticales de la lengua que se está aprendiendo y cientos de palabras pueden ser aprendidas si el profesor usa con habilidad esta forma imperativa.
- No se debe forzar a los estudiantes a hablar si no están listos. En cuanto el alumno internalice la lengua que está aprendiendo empezará a hablar de una manera natural.

1.4.3.3. LÈXICO

La RAE considera léxico como sinónimo de vocabulario así como Alcaraz y Moody (1983) señalan que “léxico y vocabulario son dos términos intercambiables en la mayoría de los casos”

La Real Academia de la Lengua Española (RALE), define vocabulario como un “conjunto de palabras que componen una lengua que pertenece a una región, a una persona o a un campo determinado”

Richard (1992) lo define como el sistema mental que contiene toda la información que una persona conoce sobre las palabras y que incluye su pronunciación, los patrones gramaticales que la configuran y su significado o significados

Según Cassany (1996, p. 379) “la enseñanza de la lengua tiene que plantear el aprendizaje del léxico de una manera paralela a la adquisición que supone el contacto con la realidad y con el resto de materias educativas. Por eso su función no es solamente ampliar el bagaje léxico de los alumnos, sino también sus conocimientos sobre las características y el funcionamiento de las palabras como unidades en todas sus dimensiones”

“El dominio de vocabulario consiste tanto en el conocimiento de las palabras y de los conceptos a los cuales se refieren, como en las diversas estrategias para usarlos con eficacia y adecuación” sostiene Cassany (1996, p. 380)

Por lo mencionado anteriormente podríamos concluir que vocabulario o léxico es el conjunto de palabras que una persona tiene almacenado en su memoria a largo plazo y que utiliza en su vida cotidiana para comunicarse de manera adecuada, sea de forma oral o escrita, con personas de la misma lengua u otra.

1.4.3.3.1. QUÉ SIGNIFICA CONOCER UNA PALABRA

Según Cassany (1996, p. 380) conocer una palabra implica:

PRONUNCIACIÓN Y ORTOGRAFÍA

- Conocer los sonidos y los fonemas que la forman. Saber reconocerla oralmente y pronunciarla.
- Conocer sus letras. Saber descifrarla y escribirla

En inglés existen palabras que contienen un acento tónico fuerte y que debe ser pronunciado correctamente. También hay otras palabras que no tienen esta misma acentuación tónica, y que se pronuncian sin marcar el acento tónico o “word stress”.

Las personas que hablan inglés como su idioma natal no dicen cada sílaba con la misma fuerza. Normalmente en una palabra acentúan tónicamente la sílaba “fuerte” y la dicen claramente, mientras que las demás se pronuncian más rápido y calladamente.

PHOtograph – El acento tónico está en la primera sílaba

Pho**TO**grapher – El acento tónico está en la segunda sílaba

Photo**GRA**phic – El acento tónico está en la tercera sílaba

SINTAXIS

- Saber usar la palabra en contexto.
- Conocer la categoría y subcategorizaciones, etc. y todas las reglas que regulan su uso sintáctico.

Es necesario que los estudiantes conozcan la categoría o función de la palabra, ya que en el inglés una palabra puede tener más de una función según el contexto. Al formar oraciones deben tener en cuenta la estructura de la oración según la función de la palabra a usar.

SEMÁNTICA

- Conocer su significado denotativo
- Relacionarla con un concepto asociado a un elemento real

Es necesario conocer el significado de la palabra en inglés y español para que el estudiante logre entender las diferentes expresiones ya sean de forma oral o escrita.

1.4.3.3.2. NIVELES DE VOCABULARIO

Existen diferentes tipos de clasificación de vocabulario y las más resaltante es por número de palabras que se conoce, que es lo que proponen Cassany, Luna y Sanz (2002).

Sin embargo esta vez tomaremos la clasificación propuesta por Sánchez Víctor y Corrales (2006), que las divide en vocabulario activo y vocabulario pasivo.

- **VOCABULARIO PASIVO**

“Passive vocabulary consists of items which respond only to external stimuli”. (Meara, 1990 p. 153)

Comprende el conjunto de palabras que una persona puede comprender, pero que no es capaz de usarlas autónomamente en su vida diaria. Dentro de esta clasificación se encuentra el número de palabras que la persona tiene almacenada en su memoria (conocimiento previo) y que puede asociarlas con su entorno para comprenderlas. ‘Este nivel es el más amplio de una persona porque si no tiene la(s) palabras almacenadas en su vocabulario pasivo (conocimiento previo) difícilmente pasará a ser activo porque no existe’. (Tracey Terrel-Natural Approach)

Según Cassany (1996, p. 381) “el vocabulario pasivo engloba las palabras que un individuo es capaz de comprender, y no solamente incluye las palabras almacenadas en su memoria sino también las que podría

comprender si se presentara la ocasión, gracias a la relación con otras palabras o a la capacidad personal de asociación de ideas o de inferencia”.

- **VOCABULARIO ACTIVO**

“Active vocabulary does not require an external stimulus, but can be activated by other words”. (Meara, 1990, p. 153)

Aquí están todas las palabras que una persona conoce y utiliza para hablar y escribir en su vida diaria sin ningún tipo de ayuda.

Según Cassany (1996, p. 381) “el vocabulario activo agrupa las palabras que una persona utiliza al hablar y escribir en su vida cotidiana, según su formación y sus actividades”

1.4.3.3.3. ASPECTOS DEL APRENDIZAJE DE LÉXICO

Existen muchas formas de ayudar a los estudiantes para expandir su vocabulario, dentro de las cuales tenemos:

1.4.3.3.3.1. PARTS OF SPEECH (CLASES DE PALABRAS)

Según Warriner (1986, third course, p.3) “When you speak or write, you express your thoughts in words.

Every word you speak or write has a definite use in expressing a thought or idea. The way the word is used determines what part of speech that word is.

There are eight parts of speech.”

- **THE NOUN**

A noun is a word used to name a person, place, thing or idea.

- Persons Sharon, Captain Brown, hair, women
- Places Mexico, library, Mars, down town
- Things leafs, cartoon, space shuttle, toothpick
- Ideas peace, excellent, justice, honesty

- **THE PRONOUN**

A pronoun is a word used in place of a noun or of more than one noun.

- Gloria stepped back from the picture and looked at **it** carefully.

- **THE ADJECTIVE**

An adjective modifies a noun or a pronoun.

- **Gray** sky
- **That** girl

- **Some** problems

- **THE VERB**

A verb is a word that expresses action or otherwise helps to make a statement.

- Run
- Play
- Study

- **THE ADVERB**

An adverb is a word used to modify a verb, an adjective, or another verb.

- We lived **there**
- Calvin was never **late**

- **THE PREPOSITION**

A preposition is a word that shows the relationship of a noun or a pronoun to some other Word in sentence.

- Everything **about** the beach.
- Everything **except** the beach.
- Everything **from** the beach.

- **THE CONJUNCTION**

A conjunction joins words or groups of words.

- Jim **and** Roberto were at home.

- I stayed at home **but** Ann went to the movie.

- **THE INTERJECTION**

An interjection is an exclamatory word that expresses emotion. It has no grammatical relation to the rest of the sentence.

- **Wonderful!** We can go!
- **Hey!** Be careful of that wire!

1.4.3.4. JUEGO

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, el diccionario de la Real Academia lo contempla como “un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde”.

Paula Chacón (2008) en su artículo “El juego didáctico como estrategia enseñanza y aprendizaje” cita que según Sanuy (1998) “la palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indo-europea “ghem” que significa saltar de alegría... en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades” (p.13). Para autores como Montessori, citada en Newson (2004) “el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos” (p. 26).

Según Calero (2005, p. 20) “el juego es uno de los medios que tiene para aprender y demostrar que está aprendiendo”.

Calero (2005, p. 21) cita a J. Huizinga, quien sostiene que “el juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales, que se realiza según reglas obligatorias libremente aceptadas, cuya acción tiene su fin en sí misma, que va acompañada del sentimiento de alegría, que es de otro modo que la vida corriente y que es susceptible a la repetición”. También cita a Hansen quien considera “el juego como una forma de actividad que guarda íntima relación con todo el desarrollo psíquico del ser”

Además el juego cuenta con una historia relacionado con acontecimientos importantes sucedidos en ciudades como Grecia y Roma donde se hacía presente en la vida cotidiana de la población. En el Medioevo se representaba por medio de figuras animales o humanas en el recorrido histórico se ha evidenciado la importancia del juego, en Grecia y Roma se hacía presente en la vida cotidiana de la población. En el Medioevo se representaba por medio de figuras animales o humanas bien sabido que para el siglo XVII se genera el llamado Pensamiento moderno, donde se inicia la relación entre el aprendizaje y el juego denotando la facilidad que este presenta para adquirirlo y se aplica al entorno escolar.

1.4.3.4.1. TIPOS DE JUEGO

Según la capacidad que desarrolla

- **Juegos afectivos:** Juegos dramáticos o de autoestima. Los juegos de rol o los juegos dramáticos pueden ayudar al niño a asumir ciertas situaciones personales y dominarlas, o bien a expresar sus deseos inconscientes o conscientes, así como a ensayar distintas soluciones ante un determinado conflicto. Los juegos de autoestima son los que facilitan al individuo sentirse contento de ser como es y de aceptarse a sí mismo
- **Juegos psicomotores:** De conocimiento corporal. Tiende a probar la función motora en todas sus posibilidades. Este tipo de juego ayuda a combinar los movimientos del cuerpo con los conocimientos.
- **Juegos cognitivos:** Ayudan el desarrollo de las capacidades cognitivas del individuo son los de atención y memoria, los juegos imaginativos y los juegos lingüísticos
- **Juegos sociales:** Donde existen reglas y se necesita la cooperación de otros. La mayoría de las actividades lúdicas que se realizan en grupo facilitan que haya interrelación entre los estudiantes, lo que ayuda a la socialización y al proceso de aceptación dentro del

grupo social. Así, los juegos simbólicos o de ficción, los de reglas y los cooperativos por sus características internas son necesarios en el proceso de socialización del niño.

1.4.3.4.2. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

- Es libre.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.
- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.
- Se realiza en cualquier ambiente.
- Ayuda a la educación en niños.
- Relaja el estrés
- El juego dentro de límites de tiempo

1.4.3.5. JUEGO DIDÁCTICO

Según Chacón (2008) “Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al

docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad. Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa. Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria. Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante. Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas. Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional. Y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad.

La temática para los juegos didácticos está relacionada con los distintos contenidos de las actividades pedagógicas que se imparten, y serán una parte de la misma”.

En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc. Así, el educador o la educadora dirige la atención de éstos, los

orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia (García, 2006).

QUÉ REGLAS SE DEBEN DISTINGUIR DE LOS DEMÁS JUEGOS

Las reglas del juego constituyen un elemento organizativo del mismo. Estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas, y además, dan la pauta de cómo complementar las actividades planteadas. (Chacón, 2008)

Las reglas que deben distinguirse de los demás juegos son:

- Las que condicionan la tarea docente.
- Las que establecen la secuencia para desarrollar la acción.
- Las que prohíben determinadas acciones.

1.4.3.5.1. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO DIDACTICO

- Intención didáctica.
- Objetivo didáctico.
- Reglas, limitaciones y condiciones.

- Un número de jugadores.
- Una edad específica.
- Diversión.
- Tensión.
- Trabajo en equipo.
- Competición.

1.4.3.6. VOCABULARY GAMES

Dentro de la variada cantidad de juegos de vocabulario que existen, se han seleccionado los siguientes juegos teniendo en cuenta el objetivo de la investigación así como los aprendizajes esperados según el grado en el que se encuentran los estudiantes.

- **SPELLING RACE**

Se forman dos equipos. Un estudiante de cada equipo se para al frente de la pizarra con un plumón. El profesor muestra una tarjeta con una palabra sin que los dos estudiantes la vean. El resto del equipo debe deletrear la palabra el primer equipo en escribir la palabra correctamente gana. Se va rotando de estudiantes por equipo.

- **WORD SNAP**

Se usa tarjetas de palabras, los estudiantes trabajan en equipos pequeños, con el objetivo de recolectar tantos pares de palabras como les sea posible. Un jugador reparte dos tarjetas de palabras las voltean y todos pueden leerlas. El primer jugador que sepa la forma de como esas palabras se pueden conectadas se queda con el par de palabras., Se vuelve a repetir el procedimiento, si dos tarjetas de palabras no tiene conexión alguna se las vuelve a barajear con las demás tarjetas.

- **WORD RACE**

Se divide el salón en equipos y se entrega a cada uno un plumón. El profesor dice una palabra en la lengua materna de los estudiantes y estos deben escribirla en la pizarra en su traducción correcta al inglés gana los puntos. El juego continúa de la misma manera hasta completar todas las palabras que se quiere revisar. Se puede variar el juego, en vez de decir la palabra se dice su definición y ellos deben de escribirla en la pizarra, o también sinónimos o mostrar imágenes todo en vez de hacer traducción.

- **PICTIONARY**

Este juego involucra que los estudiantes adivinen palabras dibujando. Se trabaja en equipos cada miembro de un equipo tendrá turno para ser el “artista”. Los artistas van al frente de la clase donde el profesor les muestra una palabra (o frase). La única comunicación permitida es el dibujo: Por equipos, consiste en adivinar una palabra viendo los dibujos que hace nuestro compañero, en una carrera contrarreloj, en la que gana el equipo que adivina más palabras. Las mayores dificultades se encuentran a la hora de dibujar verbos, palabras muy rebuscadas, o sustantivos abstractos

- **WORD CLAP**

Los estudiantes se sientan o paran en círculo, siguiendo la dirección del profesor, manteniendo el ritmo aplaudiendo en sus muslos tres veces (uno, dos, tres...) y después las dos manos juntas (cuatro!). El juego debería comenzar lento y la intensidad de la palmada puede aumentar gradualmente. La idea es tomar turnos, dar vuelta en la ronda, o decir una palabra diferente de las seleccionadas. Los estudiantes que repitan una palabra ya dicha o quiebra el ritmo o no dice nada está fuera del juego.

- **CHARADES**

Se divide a los estudiantes en dos equipos. Un estudiante de cada equipo sale al frente del salón escoge una palabra de una

canasta, y actúa la palabra sin hablar. Cualquier equipo en adivinar la primera palabra gana un punto. Luego el otro equipo hace lo mismo y al final se contabilizan los puntos.

- **CATEGORIES**

Se trabaja en pequeños equipos o parejas. Dividen una hoja según el modelo que la profesora hará en la pizarra cada columna tendrá una categoría por ejemplo frutas, transporte, ropa, animales, deporte. El profesor dice una letra del alfabeto y el equipo debe escribir todas las palabras que recuerde que comiencen con la letra indicada (banana, Berry, bus, bikini, blouse, bear, bat, baseball, basketball.). El equipo con más palabras correctamente escritas gana.

- **NOUGHTS AND CROSSES**

El profesor escribe el vocabulario que será revisado en la pizarra en un juego de tres en raya.

Se divide al salón en dos grupos unos noughts y los otros Crosses. El profesor da a escoger una palabra de una caja y los estudiantes deben hacer una oración simple usando correctamente la palabra, deberán escribirla y leerla correctamente. Si el equipo no uso bien la palabra se pasará al otro equipo. El primer equipo en tener 3 O's o 3 X's ganará.

1.5. HIPÓTESIS

H_I. La aplicación de “Vocabulary Games” incrementa el léxico en los estudiantes del 3° grado de secundaria.

H₀. La aplicación de “Vocabulary Games» no incrementa el léxico en los estudiantes del 3° grado de secundaria.

1.6. VARIABLE E INDICADORES

TABLA N° 1
VARIABLES E INDICADORES

VARIABLE	INDICADORES	SUBINDICADORES	
Dependiente LÉXICO (vocabulario)	• PASIVO • ACTIVO	Vocabulario relacionado con: • Familia • Ropa • Verbos (regulares, irregulares) • Clima • Hobbies, pasatiempos • Deportes • Adjetivos • Rutinas	
Independiente	• JUEGOS PSICOMOTORES	• Words clap	Los estudiantes palmean sus muslos y aplauden

JUEGO (games)			diciendo las palabras seleccionadas para el tema
	• JUEGOS COGNITIVOS MANIPULATIVOS	• Word race	Se dice una palabra en L1 y escriben la traducción correcta en inglés o se les da la definición de una palabra y ellos la identifican en inglés
		• Noughts and crosses	En grupos escogen una palabra y hacen oraciones si está correcta marcan una equis o círculo
		• Word Snap	En grupos emparejan palabras según la relación que guardan una con la otra
	• JUEGOS SOCIALES	• Categories	Clasifican las palabras dadas según su función o característica similar
		• Pictionary	Adivinan palabras o frases a partir de dibujos contra reloj
		• Spelling race	En grupos deletrean palabras a partir de tarjetas
	• JUEGOS AFECTIVOS	• Charades	Representan palabras mediante actuación o mímicas y el grupo adivina

FUENTE: Elaboración propia

CAPÍTULO II

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

2. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

La investigación se enmarca en el paradigma positivista, enfoque cuantitativo porque se utiliza la estadística descriptiva con datos reflejados en tablas y gráficos.

La investigación es de tipo experimental y sigue un diseño cuasi-experimental con pre-prueba y pos-prueba, con dos grupos uno experimental y control.

GE	O₁	X	O₂
GC	O₃		O₄

GE : Grupo Experimental

GC : Grupo Control

X : Programa Experimental “Vocabulary Games”

O₁-O₃ : Pre-prueba

O₂-O₄ : Pos-prueba

2.1. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE VERIFICACIÓN

El Vocabulary Knowledge Scale (VKS) es un instrumento que es una escala de evaluación que fue desarrollada en Canadá en 1993 por T. Sima Paribakht y Maryorie Weshe en una investigación para evaluar la evolución de vocabulario en un grupo de aprendices de Inglés como segunda lengua en el entorno universitario.

Este instrumento es especial para medir conocimiento del vocabulario de una lengua extranjera.

TABLA N° 2
TÉCNICAS E INSTRUMENTO

Técnica	Instrumento	Descripción
Evaluación	Test (VKS)	Mide n° de palabras que se conoce (sobre una base de 58) Conformada por 58 ítems los cuáles son 58 palabras tomadas como muestra representativa de todas las palabras planteadas por cada tema. Donde se pide diferente información sobre cada palabra.El test está en una escala de 1 - 4, siendo el máximo puntaje 174.

(FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA)

2.2. CAMPO DE VERIFICACIÓN

2.2.1. ÁMBITO GEOGRÁFICO Y TEMPORAL

La aplicación del presente proyecto se llevará a cabo en la Institución Educativa Jorge Basadre Grohmann, que se encuentra ubicada en la calle Túpac Amaru 100, Alto de la Luna, distrito de José Luis Bustamante y Rivero de la provincia y departamento de Arequipa.

2.2.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

- La población está conformada por los estudiantes del tercer grado de secundaria de la I.E. Jorge Basadre Grohmann. Que está constituida por seis secciones (A-F) teniendo un total de 150 estudiantes.
- Muestra: se tomó como muestra a dos grupos intactos, las secciones “A” y “B” de tercero de secundaria.

TABLA N°3

MUESTRA

Sección	N° de estudiantes		Total
	Varones	Mujeres	
A	11	12	23
B	12	11	23
Fuente: nómina de matrícula de 3° sec. 2015			46

2.3. PROGRAMA EXPERIMENTAL

2.3.1. “VOCABULARY GAMES”

2.3.2. FUNDAMENTACIÓN

Vocabulary Games ayudará a la enseñanza y/o aprendizaje de léxico en el área de inglés.

Los juegos son actividades recreativas, así que nos permitirá crear un ambiente motivador en aprendizaje del inglés. También consideramos al juego como una herramienta educativa. Este programa facilitará y fortalecerá el aprendizaje de léxico de tal manera que aumentará su léxico y afianzará el nivel pasivo así como lograr que parte del léxico que conoce se convierta a nivel activo en el cual los estudiantes serán capaces de reconocer, entender y usar las palabras.

Cada juego seleccionado ayudará a incrementar el nivel de vocabulario de los estudiantes, ya que son seleccionados según el grado y tema a enseñar.

2.3.3. OBJETIVO

Incrementar y aplicar el léxico según lo establecido por el diseño curricular nacional a partir del uso de juegos: Word race, spelling race, noughts and crosses, pictionary, charade, Word snap and categories).

2.3.4. PROGRAMACIÓN

TABLA N° 4

PROGRAMACIÓN PROGRAMA EXPERIMENTAL

Aprendizaje Esperado	Actividad	Estrategia	Objetivo de la estrategia	Material	Horas
• Reconoce la escritura de los <i>miembros de la familia</i> • Identifica las diferentes <i>prendas de vestir</i> y su escritura • Hace descripciones simples con el correcto orden de los <i>adjetivos</i> • Utiliza los <i>verbos</i> aprendidos con su correcto stress	Actividad 1 ○ My family tree	• Spelling race	Identifica el sonido de cada letra y diferencia su sonido individualmente y dentro de una palabra	Plumones Pizarra Flashcards Tarjetas Imágenes	2h
	Actividad 2 ○ Fashion	• Word race	Traducir al inglés, escuchar definición y escribir la palabra correcta		2h
	Actividad 3 ○ Describing things and clothes	• Pictionary	Identifica la palabra, frase u oración a través de dibujos		2h
	Actividad 4 ○ Talking about ongoing events	• Charades • Word clap	-Identifica la palabra u oración y la pronuncia correctamente -Recuerda la palabra y la dice con correcta pronunciación		4h

• Escribir oraciones simples sobre el <i>clima</i>	Actividad 5 ○ How is the weather?	• Word race	Traducir al inglés, escuchar definición y escribir la palabra correctamente		2h
• Identifica la terminación fonética de los <i>verbos regulares</i> en pasado simple	Actividad 6 ○ Remembering the past	• Word snap	Relaciona y diferencia cada palabra según su función o sonido (pronunciación)		2h
• Escribe oraciones simples de eventos pasados. (<i>verbos irregulares</i>)	Actividad 7 ○ Talking about past events	• Charades	-Identifica la palabra u oración y la pronuncia correctamente		2h
• Describe su <i>rutina diaria</i>	Actividad 8 ○ My diary life	• Noughts and crosses	Escribir oraciones simples usando la palabra indicada		2h
• Categoriza los <i>deportes y hobbies</i> y redacta oraciones simples	Actividad 9 ○ My favorite sports and hobbies	• Categories	Identifica diferentes tipos de palabras y las escribe correctamente		2h

(Fuente: elaboración propia)

2.3.5. METODOLOGÍA

Previa coordinación con el director de la Institución Educativa y la docente del área de inglés del 3° grado de secundaria se seleccionó la muestra para realizar la investigación.

El programa se llevó a cabo los días jueves que es el día que los estudiantes del 3° A y 3° B llevan el área de inglés. El programa se aplicó solo a los estudiantes del 3°A puesto que ellos conforman el grupo experimental (G.E.).

2.3.6. EVALUACIÓN

- Inicio - salida
- Cumplimiento de las actividades

2.4. ESTRATEGIAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

- Pretest y Post test

El pre test y el post test fueron tomados en circunstancias similares a ambos grupos, tanto en tiempo como en instalaciones. El pre test y el post test consistían en un instrumento (VKS) conformado por 58 items y una hoja de textos donde se encontraban las palabras a evaluar.

Las palabras fueron seleccionadas a partir del DCN, lo que se pide para el VI ciclo, 3° grado de secundaria. Y se tomaron solo 58 palabras representativas del total.

El test VKS está en una escala del 1 -4 siendo el mayor puntaje 174.

De la escala 1-3 se encuentra el nivel pasivo, y la escala 4 representa el nivel activo.

Dada las dificultades que se encontró en la I.E. y en los estudiantes en el área de inglés, tales como la poca cantidad de horas a la semana del área de inglés, la metodología usada anteriormente en lo que respecta léxico que no ayudaba a su incremento o aprendizaje, es que el máximo puntaje a obtener según el nivel de ellos fue de **116** (escala 3, nivel pasivo). Esperando que algunos de ellos puedan llegar a un nivel activo (escala 4).

VKS

	Descripción/significado
1	No recuerdo haber visto esta palabra antes (marcar con una “x”)
2	He visto esta palabra antes, pero no conozco su significado (marcar con una “x”)
3	Conozco esta palabra y puedo dar su traducción o sinónimo (traducir)
4	Puedo usar esta palabra en una oración (si escoges esta opción, por favor haz también la opción 3) (redacte su oración)

CAPÍTULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

En el presente capítulo se presentan los resultados obtenidos de la aplicación del programa experimental “Vocabulary Games” correspondientes a dos evaluaciones pre y post test tomados a los grupos experimental y control.

Dichos resultados están distribuidos en cuadros estadísticos, con sus respectivas interpretaciones y gráficos.

Finalmente precisamos las conclusiones y sugerencias conforme a nuestros objetivos.

3.1. RESULTADOS DEL PRE TEST

Tabla N°5

Análisis del Pre test Grupo Control

- Conocimiento de léxico que tienen los estudiantes del 3° de Secundaria (PRE TEST)

Estadísticos		
PRE TEST GRUPO CONTROL		
N	Válidos	23
	Perdidos	0
Media		61,52
Mediana		56,00
Moda		56
Desv. típ.		17,926
Mínimo		37
Máximo		90

Fuente: Elaboración propia

El cuadro muestra que el promedio obtenido en el pre test del grupo control sobre una base de 116 puntos es de 61,52 siendo este desaprobatorio, el puntaje que más se repite es de 56, y el puntaje máximo obtenido es 90 y el mínimo es 37.

Se puede afirmar que el léxico de los estudiantes del grupo se encuentra en un nivel pasivo muy básico y mínimo (escala 1-2 según VKS).

Tabla N°6

Análisis del Pre test Grupo Experimental

- Conocimiento de léxico que tienen los estudiantes del 3° de Secundaria

Estadísticos		
PREGE		
N	Válidos	21
	Perdidos	2
Media		59,95
Mediana		60,00
Moda		60
Desv. típ.		16,363
Mínimo		31
Máximo		89

Fuente: Elaboración propia

En el presente cuadro se interpreta que el promedio obtenido en el pre test del grupo experimental sobre una base de 116 puntos, es de 59,95 siendo este desaprobatorio, el puntaje que más se repite es de 60, y el puntaje máximo obtenido es 90 y el mínimo es 37.

El conocimiento de léxico se encuentra en un nivel pasivo muy básico y mínimo (escala 1-2 según VKS).

Tabla N°7

Comparación del Pre test del Grupo Experimental y Control

- Comparación de datos del pre test del grupo control y experimental al inicio del programa

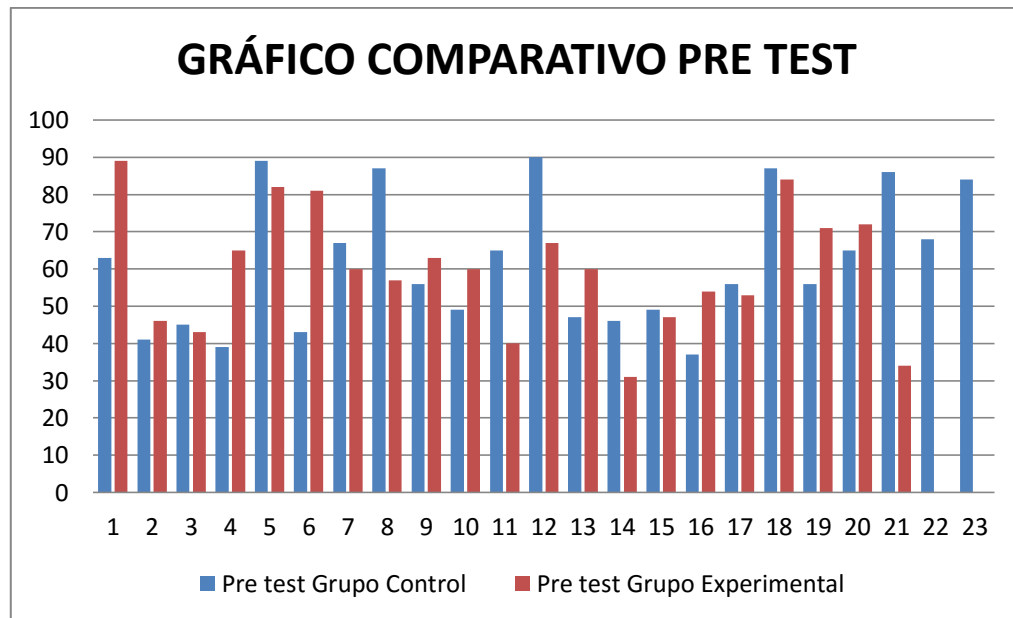
Estadísticos			
		G. CONTROL	G. EXPERIMENTAL
N	Válidos	23	21
	Perdidos	0	2
Media		61,52	59,95
Mediana		56,00	60,00
Moda		56	60
Desv. típ.		17,926	16,363
Mínimo		37	31
Máximo		90	89

Fuente: Elaboración propia

En este cuadro comparativo del pre test de ambos grupos, se evidencia que el promedio de ambos grupos, sobre una base de 116 puntos es desaprobatorio. Siendo el promedio del grupo control ligeramente más alto que el grupo experimental. Así como los valores mínimos y máximos.

Los valores obtenidos permiten afirmar que los grupos son semejantes, el léxico de ambos grupos se encuentran en nivel pasivo básico.

GRÁFICO N° 1



Fuente: Elaboración Propia

El presente gráfico nos muestra la diferencia en puntajes del grupo control y el grupo experimental al inicio de la investigación, antes de aplicar el programa experimental. Siendo los puntajes más altos del grupo control en su mayoría.

3.2. RESULTADOS DEL POST TEST

Tabla N°8

Análisis del Post test Grupo Control

- Conocimiento de léxico que tienen los estudiantes del 3° de Secundaria al término del programa experimental.

POST TEST GRUPO CONTROL

Estadísticos		
POST G. CONTROL		
N	Válidos	20
	Perdidos	3
Media		70,95
Mediana		72,00
Moda		57 ^a
Desv. típ.		14,996
Mínimo		42
Máximo		95
a. Existen varias modas. Se mostrará el menor de los valores.		

Fuente: Elaboración propia

En el presente cuadro se interpreta que el promedio obtenido en el post test del grupo control sobre una base de 116 puntos, es de 70,95 siendo este aprobatorio, el puntaje que más se repite es de 57, y el puntaje máximo obtenido es 95 y el mínimo es 42.

Tabla N°9

Análisis del Post test Grupo Experimental

- Conocimiento de léxico que tienen los estudiantes del 3° de Secundaria al término del programa experimental.

POST TEST GRUPO EXPERIMENTAL

Estadísticos		
POSTG. EXPERIMENTAL		
N	Válidos	20
	Perdidos	3
Media		83,25
Mediana		77,00
Moda		73
Desv. típ.		20,403
Mínimo		58
Máximo		133

Fuente: Elaboración propia

En el presente cuadro se interpreta que el promedio obtenido en el post test del grupo experimental sobre una base de 116 puntos, es de 83,25 siendo este aprobatorio, el puntaje que más se repite es de 73, y el puntaje máximo obtenido es 133 y el mínimo es 58.

El valor máximo obtenido sobre pasa los 116 puntos, lo que significa que los estudiantes que obtuvieron puntajes mayores a 116, lograron sobrepasar el nivel pasivo (116) y se encuentran en un nivel activo.

Tabla N°10

Comparación del Post- test del Grupo Experimental y Control

- Comparación de datos del post test del grupo control y experimental al final del programa

Estadísticos

		POSTGC	POSTGE
N	Válidos	20	20
	Perdidos	3	3
Media		70,95	83,25
Mediana		72,00	77,00
Moda		57 ^a	73
Mínimo		42	58
Máximo		95	133

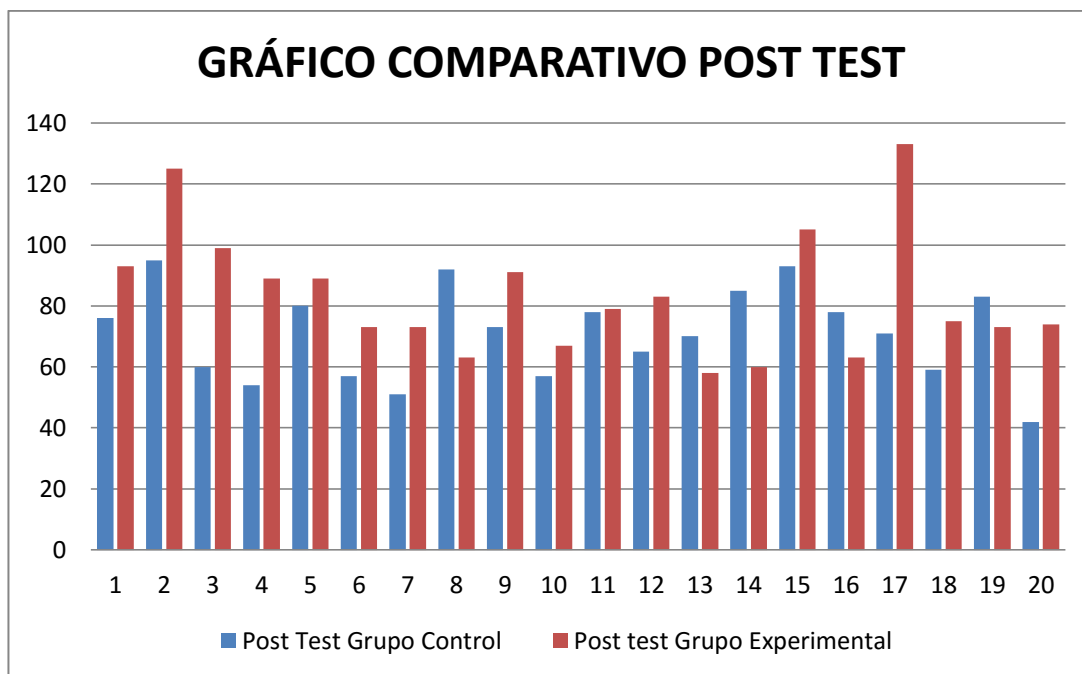
a. Existen varias modas. Se mostrará el menor de los valores.

Fuente: Elaboración propia

En este cuadro comparativo del post test de ambos grupos, se evidencia que el promedio de ambos grupos, sobre una base de 116 puntos es aprobatorio. Siendo el promedio del grupo experimental mayor en 13 puntos a comparación con el grupo control. Así como los valores máximos y mínimos del grupo experimental son más altos.

Los valores obtenidos permiten afirmar que el grupo experimental que fue expuesto al programa logró mejores resultados que el grupo que no lo estuvo.

GRÁFICO N° 2



Fuente: Elaboración propia

El presente gráfico nos muestra la diferencia de puntajes obtenidos por el grupo control y experimental al finalizar la aplicación del programa experimental “Vocabulary Games”.

Siendo los puntajes más altos del grupo experimental, quienes estuvieron expuestos al programa.

3.3. RESULTADOS AL INTERIOR DE CADA GRUPO

Tabla N°11
Pre y pos test del grupo Control

- Resultados al interior del grupo control (Pre test – Post test)

Estadísticos de muestras relacionadas

		Media	N	Desviación típ.	Error típ. de la media
Par 1	PREGC	58,85	20	17,442	3,900
	POSTGC	70,95	20	14,996	3,353

Prueba de muestras relacionadas

	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)	
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia					
				Inferior	Superior				
P ar 1	PREGC - POSTGC	-12,100	23,222	5,193	-22,968	-1,232	-2,330	19	,031

Fuente: Elaboración propia

En los resultados al interior del grupo control, se interpreta que del inicio al final de la investigación hubo una diferencia de 12,1 puntos en sus promedios; siendo el pre test un puntaje desaprobatorio y en el post test un puntaje aprobatorio. Se evidencia que hubo una ligera mejora entre el inicio y el final de la investigación.

Tabla N°12

Pre y pos test del grupo Experimental

- Resultados al interior del grupo experimental (Pre test – Post test)

Estadísticos de muestras relacionadas

		Media	N	Desviación típ.	Error típ. de la media
Par 1	PREGE	59,35	20	16,547	3,700
	POSTGE	83,25	20	20,403	4,562

Prueba de muestras relacionadas

		Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	PREGE - POSTGE	- 23,900	28,152	6,295	-37,075	-10,725	-3,797	19	,001

Fuente: Elaboración propia

En los resultados al interior del grupo experimental, se interpreta que del inicio al final de la investigación hubo una diferencia de 23,9 puntos en sus promedios; siendo el pre test un puntaje desaprobatorio y en el post test un puntaje aprobatorio. Se evidencia que hubo una mejora significativa (0,001) entre el inicio y el final de la investigación.

3.4. COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS:

Con el objeto de determinar si la diferencia existente en los promedios del grupo control y experimental se debe a la aplicación del programa “Vocabulary Games” se utilizó la prueba t-student, que se encarga de comparar medias de dos grupos diferentes en este caso el Post test del grupo control y experimental.

a) Hipótesis de Investigación

H_I. La aplicación de “vocabulary games” incrementa el léxico en los estudiantes del 3° grado de secundaria.

b) Hipótesis Nula

H₀. La aplicación de “vocabulary games» no incrementa el léxico en los estudiantes del 3° grado de secundaria.

Tabla N°13

Prueba t- student
Post test grupo control – experimental

Estadísticos de grupo

	GCG E	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media
POSTES	1	20	70,95	14,996	3,353
T	2	20	83,25	20,403	4,562

		Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias						
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
									Inferior	Superior
POST EST	Se han asumido varianzas iguales	1,090	,303	-2,172	38	,036	-12,300	5,662	-23,762	-,838
	No se han asumido varianzas iguales			-2,172	34,891	,037	-12,300	5,662	-23,796	-,804

El cuadro nos muestra que hubo una diferencia entre ambos grupos al término del programa. Siendo el puntaje del grupo experimental mayor en 12,3 puntos sobre el grupo control.

Según la interpretación de los resultados se evidencia un nivel de significancia menor al 0,05 por lo que se rechaza la hipótesis nula ya que se evidencia una diferencia muy significativa del grupo experimental en relación con el grupo control, aceptándose la hipótesis de investigación.

CONCLUSIONES

- PRIMERO:** Al inicio del programa el conocimiento de léxico de ambos grupos, control y experimental, se encontraba en un nivel muy básico. Siendo el promedio de ambos, sobre una base de 116 menores a la mitad, es decir desaprobatorio.
- SEGUNDO:** Al finalizar la aplicación del programa “Vocabulary Games” se evidenció que el grupo experimental incrementó su léxico. Obteniendo puntajes más altos en relación al grupo que no fue expuesto a tal. Sobrepasando las expectativas de lograr un nivel activo en su léxico inglés.
- TERCERO:** Hubo diferencias significativa entre ambos grupos y la prueba t-student muestra que el puntaje del grupo experimental es más alto que el grupo control, gracias al programa. Es decir que la aplicación del programa “Vocabulary Games” incrementa el léxico en los estudiantes de 3º de secundaria.

SUGERENCIAS

PRIMERA: Se sugiere aplicar el programa “Vocabulary games” para incrementar el léxico en estudiantes del área de inglés.

SEGUNDA: Se recomienda utilizar material que sea significativo para los estudiantes según su edad y su contexto.

TERCERA: Se sugiere establecer situaciones del contexto de los estudiantes, que no sean ajenas a ellos.

BIBLIOGRAFÍA

- CHEN, Margaret. (2008)Using Vocabulary Games to Increase the Use of Language Learning Strategy
- BISQUERRA, Rafael (1998) Métodos de Investigación Educativa (guía práctica)
- BENEGAS, Esquiche Manuel. Estadística Aplicada a la Educación
- FREEMAN- Larsen Diane -. (1990)Language Teaching Methods Office of English Language Programs Materials Branch United States Department of State Washington, D.C.
- GONZALES, Alvarez Claudia Maria (2012) Aplicación del Constructivismo Social en el Aula. Guatemala.
- HARMER, Jeremy. (2005).The Practice of English Language Teaching. UK: Longman
- HERNÁNDEZ Reinoso, Francisco Luis, 1999 -pp. 141-153 Los métodos de enseñanza de lenguas y las teorías de aprendizaje Encuentro. Revista de investigación e innovación en la clase de idiomas

- JIMÉNEZ, Porta, Inés. (2013). The use of TPR games to acquire English vocabulary in Infant Education. Universitat de Vic
- MCCARTEN, Jeanne, (2007) Teaching Vocabulary. Touchstone: From Corpus to Course Book Cambridge: Cambridge University Press.
- MINEDU, (2001) PLANCAD Idioma Extrabjero Inglés- Manual para Docentes de Educación Secundaria
- REDMAN, Stuart: A Way with Words. Vocabulary Development Activities for Learners of English .Book 2. Cambridge University Press
- VIVANCO, Verónica (2001) Encuentro Revista de investigación e innovación en la clase de idiomas. 12, 2001, pp. 177-187. La adquisición de vocabulario en una segunda Lengua. Universidad Politécnica Madrid
- TOTH, Maria. Children games. Seoul: The People Publisher, 1995.
- Zainuddin, H., Yahya, N., Morales-Jones, C., and Ariza, E. N. W. (2011). *Fundamentals of Teaching English to Speakers of Other Languages in K-12 Mainstream Classrooms*. Third Edition. Iowa-USA: Kendall Hunt Publishing

LINKOGRAFÍA

- ROTH, Daniel. Ehow: Jean's Piaget theory on child language development

<http://www.ehow.com/about_6587239_jean-theory-child-language-development.html>

- <http://definicion.de/vocabulario/#ixzz3LbNz7PQA>
- <http://uoctic-grupo6.wikispaces.com/Constructivismo>
- <http://www.tareasyemas.es/c/2523-las-clases-palabras>

ANEXOS

Anexo 1	Instrumento de evaluación Vocabulary Knowledge Scale (VKS)
Anexo 2	R.D. Aprobación de proyecto experimental
Anexo 3	Constancia de socialización de aplicación y resultados del programa experimental de le I.E.
Anexo 4	Sesión de aprendizaje N° 1
Anexo 5	Sesión de aprendizaje N° 2
Anexo 6	Sesión de aprendizaje N° 3
Anexo 7	Sesión de aprendizaje N° 4
Anexo 8	Sesión de aprendizaje N° 5
Anexo 9	Sesión de aprendizaje N°6
Anexo 10	Sesión de aprendizaje N° 7
Anexo 11	Sesión de aprendizaje N° 8
Anexo 12	Sesión de aprendizaje N° 9

Anexo 1

Instrumento de evaluación (pre test – post test) (VKS)

VOCABULARY KNOWLEDGE SCALE

Nombre: **Grado y Sección:**

Fecha:

	Descripción/significado
1	No recuerdo haber visto esta palabra antes
2	He visto esta palabra antes, pero no conozco su significado
3	Conozco esta palabra y puedo dar su traducción o sinónimo
4	Puedo usar esta palabra en una oración (si escoges esta opción, por favor haz también la opción 3)

	N°	Palabra o Frase	1	2	3	4
TEXTO 1	1	grandfather				
	2	cousin				
	3	nephew				
	4	niece				
	5	uncle				
	6	aunt				
	7	brother-in-law				
	8	mother-in-law				
	9	son				
	10	daughter				
TEXTO 2	11	go				
	12	stay				
	13	is				
	14	swim				

	15	sail				
	16	see				
	17	eat				
	18	buy				
	19	play				
	20	call				
	21	talk				
TEXT0 3	22	t-shirt				
	23	sandals				
	24	cap				
	25	sweater				
	26	tennis shoes				
	27	sunglasses				
	28	dress				
TEXT0 4	29	shoes				
	30	hat				
	31	warm				
	32	hot				
	33	cold				
	34	snow				
	35	cloudy				
TEXT0 5	36	windy				
	37	listening to music				
	38	reading				
	39	studying				
	40	watching television				
	41	soccer				
	42	swimming				
	43	baseball				

	44	skating				
TEXT0 6	45	fast				
	46	bad				
	47	easy				
	48	dirty				
	49	rich				
	50	high				
	51	old				
	52	wet				
	53	empty				
TEXT0 7	54	get up				
	55	have/has breakfast				
	56	take the bus				
	57	start work				
	58	finish work				

Anexo 2

R.D. Aprobación de Proyecto de Tesis

Anexo 3

Constancia de socialización de aplicación y resultados del programa experimental en la I.E.

Anexo 4

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

My family tree

1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: Jorge Basadre Grohman
1.2. Área Curricular: Inglés
1.3. Grado: Tercero Secciones: A
1.4. Duración: 2 horas pedagógicas (90 min.)

2. APRENDIZAJE ESPERADO

Capacidad	Aprendizaje Esperado
Expresión y Comprensión Oral	Reconoce la escritura de las palabras relacionadas a la familia y las deletrea correctamente Diferencia la pronunciación de cada letra del alfabeto individualmente como dentro de una palabra
Producción de Textos	Redacta oraciones simples sobre los miembros de la familia

3. ORGANIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

PROCESOS PEDAGÓGICOS Y PROCESOS COGNITIVOS	MATERIALES	TIME
Motivación Se muestra imágenes de la familia de Grace y		

Nicolás (del programa Al Fondo hay Sitio) y se pide que ubiquen las fotografías según el tipo de pariente de cada personaje. Conocimiento Previo Forman un árbol genealógico y se pregunta los miembros de la familia que reconoce en inglés. - What members of the family do you know? Conflicto cognitivo Comparan el árbol familiar de la familia Atkins (pág. 10 libro) y se pregunta qué nuevos miembros de la familia encuentran. - Which new members can you recognize? Repetimos los diferentes miembros de la familia con correcta pronunciación. Responden la pregunta – Who is David’s father? Utilizando el posesivo ‘s. Procesamiento de la información Se explica el uso del “possessive’s” y se da ejemplos. Analizan “The Atkins’ Family Tree” y responden las siguientes preguntas utilizando el posesivo ‘s:Ejm. - Who is Julie? - She is David’s mother. - Who are Jerry and Jenna? - Who are Pamela and Simon? - Who is Stewart? - Who is Owen?	Student’s book Teacher’s book Flashcards Cards Notebook Markers Board Box	
--	---	--

- Who is Liz? - Who are Bob and Sandra? Aplicación Se presenta el árbol familiar de Grace y Nicolás completo, se divide a los alumnos en equipos y se les explica la actividad “word race”, se mostrará una tarjeta a cada equipo y tendrán que deletrear la palabra correctamente para que el líder del grupo escriba la palabra en el lugar indicado del árbol familiar. Pronunciamos las palabras ya ubicadas y diferenciamos la pronunciación de las letras del alfabeto individualmente como cuando se encuentra dentro de una palabra. Transferencia Redactan oraciones simples sobre la familia de Grace o Nicolás utilizando correctamente el possessive ‘s.		90’
--	--	-----

4. EVALUACIÓN

CAPACIDAD	INDICADORES	INSTRUMENTO
Expresión y Comprensión oral	• Reconoce la escritura de las palabras relacionadas a la familia • Identifica el sonido de cada letra del alfabeto inglés y deletrea	

		correctamente • Diferencia la pronunciación de cada letra del alfabeto individualmente como dentro de una palabra	Lista de cotejo
	Producción de textos	• Redacta oraciones simples sobre los miembros de la familia del personaje presentado • Utiliza adecuadamente el posesivo ‘s en las oraciones	
Actitud ante el área	Muestra interés en el área	• Participa activamente en las actividades • Presenta su tarea a tiempo • Es puntual al inicio de la clase	Lista de cotejo

Observaciones:

.....

.....

.....

Docente

Anexo 5

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

Fashion

1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Jorge Basadre Grohman
1.2. Área Curricular: Inglés
1.3. Grado: Tercero Secciones: A
1.4. Duración: 2 horas pedagógicas (90 min.)

2. APRENDIZAJE ESPERADO

Capacidad	Aprendizaje Esperado
Expresión y Comprensión Oral	Identifica las diferentes prendas de vestir por su utilidad y escribe la palabra correctamente Describe correctamente las prendas de vestir de su personaje

3. ORGANIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

PROCESOS PEDAGÓGICOS Y PROCESOS COGNITIVOS	MATERIALES	TIME
Motivación Se muestra diferentes prendas de vestir auténticas y diferenciamos las prendas usadas por los varones y por las damas o ambos.	Student book	
Saberes previos	Teacher's book	

Identifican las prendas de vestir en inglés a través de imágenes. Conflicto cognitivo Leemos el diálogo y observamos la imagen del libro y respondemos las siguientes preguntas: - Who are in the picture? - Where are they? - What are they doing? - What are they talking about? Identifican el tema a tratar “clothes” Procesamiento de la información Observan más imágenes de prendas de vestir. Emparejan y escriben la prenda de vestir según su imagen y las clasifican si son usadas por varones, damas o ambos. Repetimos cada palabra con correcta pronunciación y describimos su uso de manera oral. Eg. - <i>Hat</i> – <u>Description</u>: Is used on your head when is sunny to cover your face of the sun. - Who wear this cloth? Man – women or both Aplicación de lo aprendido Se divide a los estudiantes en equipos y se les explica la actividad “Word race” donde se le dará la palabra en lengua materna y tendrán que traducirla al inglés de manera correcta, o se les dará el uso o utilidad de la prenda de vestir y ellos identifican, escriben y	Flashcards Notebooks Board Markers Clothes	
--	---	--

pronuncian la palabra correctamente. Transferencia A los mismos equipos se les entrega “mariquitas” y diferentes prendas de vestir, se les pone una situación y ellos identifican qué tipo de prendas de vestir usar en cada una y visten a la mariquita. Describen las prendas de vestir de su mariquita. Situaciones: - What do you wear in the beach? - What do you wear in winter? - What do you wear at school? - What do you wear at home? - What do you wear in a party?		90’
--	--	-----

4. EVALUACIÓN

CAPACIDAD	INDICADORES	INSTRUMENTO
Expresión y Comprensión Oral	• Identifica las diferentes prendas de vestir por su utilidad y escribe la palabra correctamente • Describe correctamente las prendas de vestir de su personaje	Lista de cotejo Cuaderno de campo

Actitud ante el área	Muestra interés en el área	• Participa activamente en las actividades • Presenta su tarea a tiempo • Es puntual al inicio de la clase	Lista de cotejo
----------------------	----------------------------	--	-----------------

Observaciones:

.....

.....

Docente

Anexo 6

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

Describing things and clothes

1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: Jorge Basadre Grohman
1.2. Área Curricular: Inglés
1.3. Grado: Tercero Secciones: A
1.4. Duración: 2 horas pedagógicas (90 min.)

2. APRENDIZAJE ESPERADO

Capacidad	Aprendizaje Esperado
Producción de Textos	Describe objetos y prendas de vestir haciendo uso correcto del orden de los adjetivos

3. ORGANIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

PROCESOS PEDAGÓGICOS Y PROCESOS COGNITIVOS	MATERIALES	TIM E
Motivación Se muestra diferentes objetos o prendas de vestir y se les pide dar todas las características que tenga. Saberes previos Se pide dar una característica de cada objeto o prenda	Student book	

de vestir en inglés. Conflicto cognitivo Se pide a los estudiantes dar varias características de una prenda de vestir en inglés en orden correcto (material, color, tamaño, antigüedad, etc.) Eg. – skirt – Description: A small, modern, blue, Peruvian, cotton skirt. Procesamiento de la información Observan la descripción de 3 prendas de vestir y analizan el orden de las características de cada prenda. Se les da el orden que deben tener las características del objeto que se quiere describir y diferencian la forma de describir en su lengua materna (español). <table border="1"><tr><td>Q</td><td>S</td><td>A</td><td>S</td><td>C</td><td>O</td><td>M</td><td>NOUN</td></tr></table> Hacemos ejemplos de los diferentes objetos en la pizarra y los describimos en orden correcto. Corregimos juntos en la pizarra y realizan una lista de diferentes adjetivos a utilizar para hacer las descripciones. Aplicación de lo aprendido En equipos se explica la actividad “pictionary” donde tienen que observar una imagen y hacer una descripción de cada objeto o prenda de vestir que se muestra utilizando el orden correcto de los adjetivos.	Q	S	A	S	C	O	M	NOUN	Teacher’s book Flashcards Notebooks Pictures Board Markers Copies
Q	S	A	S	C	O	M	NOUN		

Transferencia Escogen la imagen de un personaje y hacen una descripción sencilla de las prendas de vestir que usa en orden correcto.		90'
--	--	-----

4. EVALUACIÓN

CAPACIDAD		INDICADORES	INSTRUMENTO
Producción de textos		Describe objetos y prendas de vestir haciendo uso correcto del orden de los adjetivos	Lista de cotejo Cuaderno de campo
Actitud ante el área	Muestra interés en el área	Participa activamente en las actividades Presenta su tarea a tiempo Es puntual al inicio de la clase	Lista de cotejo

Observaciones:

.....

Docente

Anexo 7

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

1. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: Jorge Basadre Grohman

1.2. Área Curricular: Inglés

1.3. Grado: Tercero Secciones: A

1.4. Duración: 2 horas pedagógicas (90 min.)

2. APRENDIZAJE ESPERADO

Capacidad	Aprendizaje Esperado
Expresión y Comprensión oral	• Identifica la acción de la imagen u oración y la escenifica • Identifica la acción u oración a través de las mímicas y las pronuncia y escribe correctamente

3. ORGANIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

PROCESOS PEDAGÓGICOS Y PROCESOS COGNITIVOS	MATERIALES	TIM E
Motivación Se hace mímicas de algunos verbos conocidos y los estudiantes lo reconocen y pronuncian. Saberes previos	Student book	

Se selecciona otros verbos y se les pide a los estudiantes hacer las mímicas para que sus compañeros identifiquen el verbo.	Teacher's book	
Conflicto cognitivo Se muestra imágenes de personajes que realizan diferentes acciones y se les pide hacer mímicas de ellas y que los demás identifiquen la frase.	Flashcards	
Procesamiento de la información Observan las imágenes de la familia Rodríguez (pág. 26-27) en sus vacaciones en la playa. Relacionan las acciones que están realizando con el nombre del personaje y leen las oraciones pronunciando el verbo correctamente. Analizamos la función del -ing en el verbo para describir acciones realizadas en el momento. Observan más imágenes y describen la acción a través de mímicas.	Notebooks	
	Pictures	
	Cards	
	Board	
Aplicación Se divide en tres equipos y explicamos la actividad “charades” donde un representante de cada equipo sale adelante y observa una imagen u oración y realiza mímicas para que sus compañeros identifiquen la acción u oración. Cada vez que se adivina la acción se rota de líder para salir adelante.	Markers	
		90'

4. EVALUACIÓN

CAPACIDAD		INDICADORES	INSTRUMENTO
Expresión y comprensión oral		• Identifica la acción de la imagen u oración y la escenifica • Identifica la acción u oración a través de las mímicas y las pronuncia y escribe correctamente	Lista de cotejo Cuaderno de campo
Actitud ante el área	Muestra interés en el área	• Participa activamente en las actividades • Presenta su tarea a tiempo • Es puntual al inicio de la clase	Lista de cotejo

Observaciones:

.....

.....

Anexo 8

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

How was the weather

1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Jorge Basadre Grohman
1.2. Área Curricular: Inglés
1.3. Grado: Tercero Secciones: A
1.4. Duración: 2 horas pedagógicas (90 min.)

2. APRENDIZAJE ESPERADO

Capacidad	Aprendizaje Esperado
PRODUCCIÓN DE TEXTOS	• Escribe oraciones simples sobre el clima de diferentes partes del Perú

3. ORGANIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

PROCESOS PEDAGÓGICOS Y PROCESOS COGNITIVOS	MATERIALES	TIME
Motivación Observan imágenes de diferentes personajes en distintas partes del mundo vestidos con prendas propias al clima del lugar. Saberes previos	Student book	

Se muestra a los estudiantes imágenes sobre el clima y se les pregunta: - How was the weather yesterday? Y ellos señalan la imagen y dicen como estuvo el clima ayer. Conflicto cognitivo Luego a las demás imágenes se les pone un día de la semana y una ciudad y se les pregunta: - How was the weather in Lima on Tuesday? Y ellos dan la respuesta según la imagen. Procesamiento de la información Completan el cuadro con ayuda de las imágenes sobre el clima: <table><tr><th>NOUN</th><th>ADJECTIVE</th><th>Translation</th><th>imagen</th></tr><tr><td>Sun</td><td>Sun^{ny}</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Rain</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Snow</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Wind</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Cloud</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Storm</td><td></td><td></td><td></td></tr></table> Leemos todos juntos con adecuada pronunciación y luego se pide a algunos estudiantes que lean solos. Volvemos a observar las imágenes anteriores y seguimos respondiendo las siguientes preguntas: - How was the weather on Monday in Cusco? On Monday, <i>it was sunny in Cusco</i> - How was the weather on Wednesday in Arequipa? ... - How was the weather on Thursday in Loreto? ...	NOUN	ADJECTIVE	Translation	imagen	Sun	Sun ^{ny}			Rain				Snow				Wind				Cloud				Storm				Teacher’s book Flashcards Notebooks Board Copies Markers
NOUN	ADJECTIVE	Translation	imagen																										
Sun	Sun ^{ny}																												
Rain																													
Snow																													
Wind																													
Cloud																													
Storm																													

Aplicación Se les pide sacar una hoja individualmentey escribir sus nombres y se explica la actividad a realizar “Word race”, se da las indicaciones sobre cómo será la secuencia de la actividad. - Se les dará la definición de la palabra en español y ellos deberán escribirla en la hoja en inglés, o - Se le mostrará la imagen y ellos deberán reconocer y escribir la palabra, o - Se muestra solo la imagen del clima y se dice la palabra incorrecta, los estudiantes observan la imagen y corrigen la palabra dicha por la correcta escribiéndola en su hoja Transferencia Escriben una oración simple observando las imágenes de la pizarra, por ejemplo: Monday: it was cloudy in Tacna. Sunday: It was snowy in Puno Al final deberán unir las oraciones con el conector ‘but’ contrastando la información.		90’
--	--	-----

4. EVALUACIÓN

CAPACIDAD	INDICADORES	INSTRUMENTO
Producción de textos	• Utiliza las mayúsculas y los puntos donde corresponden. • Identifica la palabra en inglés a través de la lengua materna y/o dibujos • Escribe correctamente la palabra en ingles sobre el clima	Lista de cotejo

	• Une las dos oraciones con el conector BUT coherentemente		Cuaderno de campo
Actitud ante el área	Muestra interés en el área	- Participa activamente en las actividades - Presenta su tarea a tiempo - Es puntual al inicio de la clase	Lista de cotejo

Observaciones:

Docente

Anexo 9

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

Remembering the past

1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: Jorge Basadre Grohman
1.2. Área Curricular: Inglés
1.3. Grado: Tercero Secciones: A
1.4. Duración: 2 horas pedagógicas (90 min.)

2. APRENDIZAJE ESPERADO

Capacidad	Aprendizaje Esperado
Expresión y Comprensión Oral	Identifica y relaciona la terminación fonética de los verbos regulares en pasado simple

3. ORGANIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

PROCESOS PEDAGÓGICOS Y PROCESOS COGNITIVOS	MATERIALES	TIME
Motivación Se les pregunta qué hicieron en sus vacaciones de medio año y se escriben en la pizarra algunas de sus intervenciones. Saberes previos	Student book Teacher's book	

Se pide dar la información utilizando el verbo correcto en inglés en su forma pasada Conflicto cognitivo Se les muestra dos textos pequeños de dos estudiantes que relatan lo que hicieron en sus vacaciones. Los leemos y sacamos las oraciones donde se encuentran los verbos en pasado. Procesamiento de la información Observamos los verbos y se les pregunta que diferencias o similitudes encuentran entre ellos. Separamos los verbos en su forma pasada y los analizamos. Se les explica sobre los verbos regulares e irregulares. Y se les explica que a pesar que todos tienen la –ed final, no todos tienen la misma pronunciación al final. Hacemos una comparación de la pronunciación final de tres verbos regulares diferentes y las clasificamos en la columna correcta. (/t/, /d/, /id/). <table border="1"> <tr> <td>/t/</td><td>/d/</td><td>/id/</td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td></tr> </table> Primero identificamos el ultimo sonido del verbo antes de ponerle la –ed, y verificamos si ese último sonido es o no vibrante. Se les pide que cada uno haga ese ejercicio tocándose su garganta, y que lo escriba en la columna correcta. Repetimos el ejercicio con todos los verbos y luego los pronunciamos en coro por columna.	/t/	/d/	/id/				Flashcards Notebooks Markers Board	
/t/	/d/	/id/						

Aplicación Empezamos la actividad “Word snap”, se les explica que de una caja sacaran 2 tarjetas donde estará escrito un verbo con su imagen, y ellos deberán identificar si los verbos tienen o no el mismo sonido de la –ed. Deberán decir el verbo con su pronunciación final correcta y decir si se relacionan o no. Si hace el ejercicio correctamente se dará un punto al grupo.		90’
---	--	-----

4. EVALUACIÓN

CAPACIDAD	INDICADORES		INSTRUMENTO
Expresión y comprensión oral	- Identifica la terminación fonética de los verbos regulares en pasado simple - Clasifica correctamente el verbo según su sonido fonético final en pasado – ed –		Lista de cotejo
Actitud ante el área	Muestra interés en el área	Participa activamente en las actividades Presenta su tarea a tiempo Es puntual al inicio de la clase	Lista de cotejo

Observaciones:

.....

.....

Anexo 10

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

Talking about past events

1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: Jorge Basadre Grohman
1.2. Área Curricular: Inglés
1.3. Grado: Tercero Secciones: A
1.4. Duración: 2 horas pedagógicas (90 min.)

2. APRENDIZAJE ESPERADO

Capacidad	Aprendizaje Esperado
Producción de Textos	Escribe oraciones simples de eventos pasados

3. ORGANIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

PROCESOS PEDAGÓGICOS Y PROCESOS COGNITIVOS	MATERIALES	TIME
Motivación Resuelven un pequeño pupiletras de los verbos aprendidos.	Student book Teacher's book	
Saberes previos Se presenta a los estudiantes imágenes de algunos verbos regulares y los pronunciamos en inglés luego se	Flashcards	

les pide pronunciarlos en pasado Conflicto cognitivo Se presenta más imágenes de otros verbos en este caso irregulares y los pronunciamos en inglés y se les pide dar su pasado. Procesamiento de la información Leemos un pequeño e-mail y sacamos los verbos irregulares que se encuentran en su forma pasada simple, y los emparejamos con las imágenes puestas en la pizarra anteriormente. Analizamos los diferentes cambios que puede tener un verbo del presente al pasado. Se les presenta una pequeña historia en presente simple y se les pide sacar todos los verbos que encuentren, luego buscamos su forma pasada utilizando una lista. Modificamos la historia del presente al pasado cambiando la forma de todos los verbos. Y los leemos con su pronunciación adecuada Aplicación Se divide a los estudiantes en grupos y se les explica la actividad “charades”. Primero se les presenta imágenes donde tienen que adivinar actuando un verbo y decir su pasado correctamente. Luego se presentará otras imágenes donde deberán	Notebooks	
--	------------------	--

actuar no una palabra sino una oración simple y los estudiantes que están sentados deberán escribir la oración correcta.		
Transferencia Escriben oraciones de su experiencia pasado utilizando adecuadamente los verbos irregulares.		

4. EVALUACIÓN

CAPACIDAD	INDICADORES		INSTRUMENTO
Producción de textos	Escribe oraciones simples de sus experiencias pasadas utilizando verbos irregulares		Lista de cotejo Cuaderno de campo
Actitud ante el área	Muestra interés en el área	Participa activamente en las actividades Presenta su tarea a tiempo Es puntual al inicio de la clase	Lista de cotejo

Observaciones:

.....

.....

Docente

Anexo 11

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

My diary life

1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: Jorge Basadre Grohman
1.2. Área Curricular: Inglés
1.3. Grado: Tercero Secciones: A
1.4. Duración: 2 horas pedagógicas (90 min.)

2. APRENDIZAJE ESPERADO

Capacidad	Aprendizaje Esperado
Producción de Textos	Describe su rutina diaria utilizando los adverbios de frecuencia

3. ORGANIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

PROCESOS PEDAGÓGICOS Y PROCESOS COGNITIVOS	MATERIALES	TIME
Motivación Se presenta la imagen de dos personajes famosos para ellos Lionel Messi y Cristiano Ronaldo y se pregunta: What do they know about them?	Flashcards Notebooks Board	

Saberes previos Se les presenta en la pizarra en inglés la rutina diaria de Lionel Messi, y ellos identifican las oraciones donde está la secuencia de su rutina. Conflicto cognitivo Luego les presento mi rutina diaria y se les pide identificar también la secuencia. Comparamos la forma de los verbos de mi rutina y la de Liones Messi. Procesamiento de la información Analizamos la estructura, forma y función del presente simple. Y observamos los adverbios de frecuencia utilizados en ambos (always, usually, sometimes, hardly ever, never). Hacemos una encuesta (survey) sobre algunas actividades y su frecuencia en sus compañeros. Se les pregunta oralmente la información obtenida y ellos deberán decir la oración con la forma correcta del verbo y la posición correcta del adverbio de frecuencia. Aplicación Se divide en dos equipos y se les explica la actividad, les presenta imágenes y ellos deben escribir una oración en presente simple con la forma correcta del verbo y ubicación del adverbio de frecuencia. Si la oración está correcta el estudiante puede marcar una cruz o un círculo.	Markers Copies Pictures	
--	--	--

Transferencia Escriben un pequeño párrafo sobre su rutina diaria utilizando los adverbios de frecuencia.		90'
--	--	-----

4. EVALUACIÓN

CAPACIDAD	INDICADORES		INSTRUMENTO
Producción de textos	• Escribe su rutina con coherencia en las acciones. • Escribe correctamente la forma del verbo • Escribe el adverbio de frecuencia en el lugar correcto		Lista de cotejo Cuaderno de campo
Actitud ante el área	Muestra interés en el área	Participa activamente en las actividades Es puntual al inicio de la clase	Lista de cotejo

Observaciones:

.....

.....

.....

Docente